

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 08-332282

(43)Date of publication of application : 17.12.1996

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

G06K 17/00

(21)Application number : 08-090091

(71)Applicant : NAMCO LTD

(22)Date of filing : 19.03.1996

(72)Inventor : TOYA HIROSHI
OKAMOTO SHINICHIRO
HYODO TAKESHI
TOYODA ATSUSHI

(30)Priority

Priority number : 07108052

Priority date : 06.04.1995

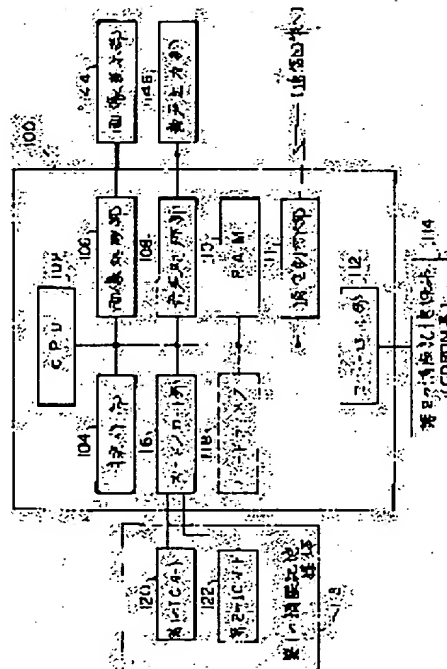
Priority country : JP

(54) USING METHOD FOR GAME DEVICE IC CARD, IMAGE SYNTHESIZING METHOD, AND GAME DEVICE

(57)Abstract:

PURPOSE: To provide an image synthesizing method increasing the interest of a game using items and capable of affecting the play of another player via the items.

CONSTITUTION: The first and second data are updated based on the first and second data read out from the first and second IC cards 120, 122. The first and second data contain the item data held by a player, and the item data are intake-processed based on the competition result with an opponent player. An event (exchange, bargain, competition) screen for acquiring items is generated, and the data of the items acquired from the other player are transferred to the player side via an information memory medium or a communication line. The player can advantageously develop a game by using the acquired items.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision
of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japan Patent Office

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平8-332282

(43)公開日 平成8年(1996)12月17日

(51)Int.Cl. ⁵	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 9/22			A 6 3 F 9/22	H B F L
G 0 6 K 17/00			G 0 6 K 17/00	

審査請求 未請求 請求項の数18 F D (全 19 頁)

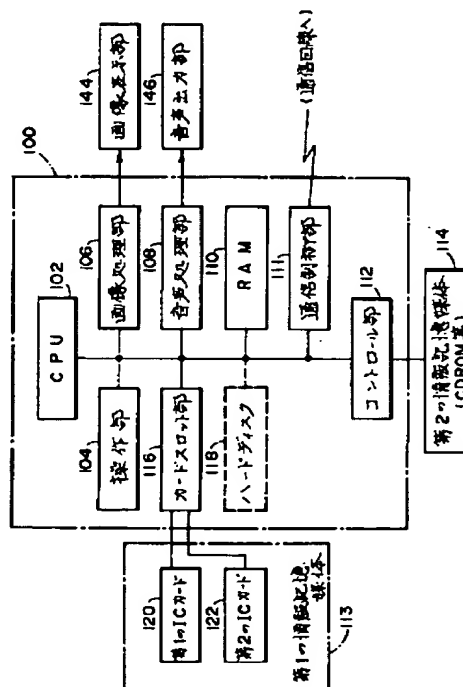
(21)出願番号	特願平8-90091	(71)出願人	000134855 株式会社ナムコ 東京都大田区多摩川2丁目8番5号
(22)出願日	平成8年(1996)3月19日	(72)発明者	戸矢 寛 東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式 会社ナムコ内
(31)優先権主張番号	特願平7-108052	(72)発明者	岡本 進一郎 東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式 会社ナムコ内
(32)優先日	平7(1995)4月6日	(72)発明者	兵藤 岳史 東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式 会社ナムコ内
(33)優先権主張国	日本 (J P)	(74)代理人	弁理士 布施 行夫 (外2名) 最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム装置用 I C カードの使用方法、画像合成方法及びゲーム装置

(57)【要約】

【課題】 アイテムを用いたゲームの面白味を高め、他のプレーヤのプレイの影響をアイテムを介して及ぼすことができる画像合成方法等を提供すること。

【解決手段】 第1、第2の I C カード 120、122 から読み出された第1、第2のデータに基づき、第1、第2のデータを更新する。第1、第2のデータはプレーヤの所持するアイテムデータを含み、相手プレーヤとの対戦結果に基づいてアイテムデータの取り込み処理を行う。アイテム獲得のためのイベント（交換、売買、対戦）画面を生成し、他のプレーヤから獲得したアイテムのデータを情報記憶媒体又は通信回線を介してプレーヤ側に転送する。プレーヤは、獲得したアイテムを使用することでゲーム展開を有利に進めることができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 データ書き込みが可能なメモリを有する複数のＩＣカードを用いて行うゲーム装置用ＩＣカードの使用方法であって、

前記複数のＩＣカードは、第１～第Ｎ（Ｎは整数）のプレーヤの各々に割り当てられると共に第１～第Ｎのデータを記憶する第１～第ＮのＩＣカードを含み、

該第１～第Ｎのデータが、プレーヤの所持するアイテムのデータを含み、

前記第１～第ＮのＩＣカードをゲーム装置に装填し、該第１～第ＮのＩＣカードから読み出された前記第１～第Ｎのデータに基づき該第１～第Ｎのデータの更新処理を行い、

該更新処理において、相手プレーヤとの対戦結果に基づき前記第１～第Ｎのデータ間で前記アイテムデータの取り込み処理を行うことを特徴とするゲーム装置用ＩＣカードの使用方法。

【請求項2】 データ書き込みが可能なメモリを有する１又は複数のＩＣカードを用いて行うゲーム装置用ＩＣカードの使用方法であって、

前記１又は複数のＩＣカードが有する複数のデータ格納エリアに対して、第１～第Ｎ（Ｎは整数）のプレーヤの各々に割り当てられる第１～第Ｎのデータを記憶し、

該第１～第Ｎのデータが、プレーヤの所持するアイテムのデータを含み、

前記１又は複数のＩＣカードをゲーム装置に装填し、該ＩＣカードから読み出された前記第１～第Ｎのデータに基づき該第１～第Ｎのデータの更新処理を行い、

該更新処理において、相手プレーヤとの対戦結果に基づき前記第１～第Ｎのデータ間で前記アイテムデータの取り込み処理を行うことを特徴とするゲーム装置用ＩＣカードの使用方法。

【請求項3】 情報記憶媒体、通信回線の少なくとも１つを介してデータ転送が可能なゲーム装置に用いられる画像合成方法であって、

他のプレーヤが所持するアイテムをプレーヤが獲得するためのイベントの画面を生成し、

前記イベント画面においてプレーヤが獲得したアイテムのデータを前記情報記憶媒体、通信回線の少なくとも１つを介して前記他のプレーヤ側からプレーヤ側へと転送し、

データが転送されたアイテムを所持するプレーヤがゲームプレイするための画面を生成することを特徴とする画像合成方法。

【請求項4】 情報記憶媒体、通信回線の少なくとも１つを介してデータ転送が可能なゲーム装置に用いられる画像合成方法であって、

他のプレーヤがプレイをするゲーム空間で発生したアイテムをプレーヤが獲得するためのイベントの画面を生成し、

前記イベント画面においてプレーヤが獲得したアイテムのデータを前記情報記憶媒体、通信回線の少なくとも１つを介して前記他のプレーヤのゲーム空間からプレーヤのゲーム空間へと転送し、

データが転送されたアイテムを所持するプレーヤがプレーヤのゲーム空間でゲームプレイするための画面を生成することを特徴とする画像合成方法。

【請求項5】 請求項3又は4のいずれかにおいて、プレーヤが所持する確率と他のプレーヤが所持する確率とが異なるアイテムを発生することを特徴とする画像合成方法。

【請求項6】 請求項5において、時間要素、乱数要素、プレーヤの入力要素の少なくとも１つに基づいて前記確率を異ならせることを特徴とする画像合成方法。

【請求項7】 請求項3又は4のいずれかにおいて、所与の時期に達した場合及び所与の期間が経過した場合のいずれか一方の場合に、前記アイテムを発生することを特徴とする画像合成方法。

20 【請求項8】 請求項7において、前記所与の時期、前記所与の期間の経過時に、ゲーム空間内の所与の場所で前記アイテムを発生することを特徴とする画像合成方法。

【請求項9】 請求項3又は4のいずれかにおいて、ゲームプログラムが格納される情報記憶媒体の識別データ及び該識別データを乱数種として発生した乱数要素のいずれか一方に基づいて前記アイテムを発生することを特徴とする画像合成方法。

30 【請求項10】 請求項3又は4のいずれかにおいて、プレーヤの入力要素及び該入力要素を乱数種として発生した乱数要素のいずれか一方に基づいて前記アイテムを発生することを特徴とする画像合成方法。

【請求項11】 請求項3乃至10のいずれかにおいて、前記イベントが、プレーヤと他のプレーヤとの間でのアイテム移転イベントであることを特徴とする画像合成方法。

【請求項12】 請求項3乃至10のいずれかにおいて、前記イベントが、プレーヤと他のプレーヤとの間での対戦イベントであることを特徴とする画像合成方法。

【請求項13】 請求項3乃至12のいずれかにおいて、転送前のアイテムが画面形成のためのゲーム演算に与える影響と転送後のアイテムがゲーム演算に与える影響とを異ならせることを特徴とする画像合成方法。

50 【請求項14】 請求項3乃至12のいずれかにおいて、転送前のアイテムデータの内容と転送後のアイテムデータの内容とを異ならせることを特徴とする画像合成方

法。

【請求項 15】 データ書き込みが可能なメモリを有する複数の IC カードを使用するゲーム装置であって、前記複数の IC カードが、第 1 ～ 第 N (N は整数) のプレイヤーの各々に割り当てられると共に第 1 ～ 第 N のデータを記憶する第 1 ～ 第 N の IC カードを含み、該第 1 ～ 第 N のデータが、プレイヤーの所持するアイテムのデータを含み、前記第 1 ～ 第 N の IC カードから読み出された前記第 1 ～ 第 N のデータに基づき該第 1 ～ 第 N のデータの更新処理を行う手段と、該更新処理において、相手プレイヤーとの対戦結果に基づき前記第 1 ～ 第 N のデータ間で前記アイテムデータの取り込み処理を行う手段とを含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 16】 データ書き込みが可能なメモリを有する 1 又は複数の IC カードを使用するゲーム装置であって、前記 1 又は複数の IC カードが有する複数のデータ格納エリアに対して、第 1 ～ 第 N (N は整数) のプレイヤーの各々に割り当てられる第 1 ～ 第 N のデータが記憶され、該第 1 ～ 第 N のデータが、プレイヤーの所持するアイテムのデータを含み、前記 1 又は複数の IC カードから読み出された前記第 1 ～ 第 N のデータに基づき該第 1 ～ 第 N のデータの更新処理を行う手段と、該更新処理において、相手プレイヤーとの対戦結果に基づき前記第 1 ～ 第 N のデータ間で前記アイテムデータの取り込み処理を行う手段とを含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 17】 情報記憶媒体、通信回線の少なくとも 1 つを介してデータ転送が可能なゲーム装置であって、他のプレイヤーが所持するアイテムをプレイヤーが獲得するためのイベントの画面を生成する手段と、前記イベント画面においてプレイヤーが獲得したアイテムのデータを前記情報記憶媒体、通信回線の少なくとも 1 つを介して前記他のプレイヤー側からプレイヤー側へと転送する手段と、データが転送されたアイテムを所持するプレイヤーがゲームプレイするための画面を生成する手段とを含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 18】 情報記憶媒体、通信回線の少なくとも 1 つを介してデータ転送が可能なゲーム装置であって、他のプレイヤーがプレイをするゲーム空間で発生したアイテムをプレイヤーが獲得するためのイベントの画面を生成する手段と、前記イベント画面においてプレイヤーが獲得したアイテムのデータを前記情報記憶媒体、通信回線の少なくとも 1 つを介して前記他のプレイヤーのゲーム空間からプレイヤーのゲーム空間へと転送する手段と、

データが転送されたアイテムを所持するプレイヤーがプレイヤーのゲーム空間でゲームプレイするための画面を生成する手段とを含むことを特徴とするゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲーム装置用 IC カードの使用法、画像合成方法及びゲーム装置に関する。

【0002】

【背景技術及び発明が解決しようとする課題】ロールプレイングゲーム、シミュレーションゲーム等においては、プレイヤーは、ゲーム中にアイテムを獲得し、このアイテムが有する種々の効果を利用してゲームを有利に進めることができる。従ってアイテムの獲得は、ゲームの面白味、ゲームへのプレイヤーの熱中度を高める上で重要な要素となる。

【0003】しかしながら従来においては、交換、売買、贈与等によるアイテムの移転は、プレイヤーとコンピュータとの間でのみ行われていた。即ち、プレイヤーは、ゲーム空間上に設けられたアイテム売場でアイテムを購入したり、ゲーム空間内に隠されているアイテムを探し出すこと等でアイテムを獲得するが、プレイヤーが獲得するアイテムはコンピュータが予め用意したものに限られていた。従って、アイテムのバラエティ、希少性を今一つ増すことができず、プレイヤーのアイテムへの執着度を高めることができなかった。

【0004】またプレイヤーの獲得するアイテムの種類、効果等に対して他のプレイヤーのゲームプレイの影響を及ぼすことができず、ゲーム展開のバラエティを今一つ増すことができなかった。即ち、従来では、他のプレイヤーのプレイ結果により発生したアイテム、或いは他のプレイヤーのプレイ結果により特有の効果を持つようになったアイテムを、プレイヤーが所持したりすることができず、マルチプレイヤー型ゲームが本来持つゲームの面白味をアイテムの獲得に反映することができなかった。

【0005】本発明は、以上のような課題に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、アイテムを用いたゲームの面白味を高め、他のプレイヤーのプレイの影響をアイテムを介してプレイヤーのプレイに及ぼすことができる画像合成方法、ゲーム装置用 IC カードの使用方法及びゲーム装置を提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】上述した課題を解決するために、本発明は、データ書き込みが可能なメモリを有する複数の IC カードを用いて行うゲーム装置用 IC カードの使用法であって、前記複数の IC カードは、第 1 ～ 第 N (N は整数) のプレイヤーの各々に割り当てられると共に第 1 ～ 第 N のデータを記憶する第 1 ～ 第 N の IC カードを含み、該第 1 ～ 第 N のデータが、プレイヤーの所持するアイテムのデータを含み、前記第 1 ～ 第 N の I

10

20

30

40

50

Cカードをゲーム装置に装填し、該第1～第NのICカードから読み出された前記第1～第Nのデータに基づき該第1～第Nのデータの更新処理を行い、該更新処理において、相手プレーヤとの対戦結果に基づき前記第1～第Nのデータ間で前記アイテムデータの取り込み処理を行うことを特徴とする。

【0007】本発明によれば、第1～第NのICカードが第1～第Nのプレーヤ（プレーヤの操作するゲームキャラクタ・移動体等）の各々に対して割り当てられる。そしてこれらの第1～第NのICカードがゲーム装置に装填され、第1～第Nのデータが読み出される。この時、ゲーム装置に全てのICカードを装填してデータの読み出しを行ってもよいし、複数の中の一部ずつを順次装填してデータの読み出しを行ってもよい。またICカードを、拡張スロットボックス、ゲームコントローラに装填する場合も本発明に含まれる。そして、第1～第Nのデータの更新処理が該第1～第Nのデータに基づいて行われる。即ち、N=2の場合を例にとれば、第1のデータの更新処理に対して、第1のデータのみならず第2のデータも関与させることができる。従って自分のICカードの記憶データの内容等が、他のプレーヤが所持するICカードの記憶データの内容等によって影響を受けることになる。これにより対戦ゲームの面白味を増すことができると共に、ICカードに、従来は存在しなかった価値を持たせることが可能となる。

【0008】そして本発明によれば、相手プレーヤに勝利した場合等に、相手プレーヤの所持するアイテムを取り込むことが可能となる。これにより相手と対戦する毎に、プレーヤ（プレーヤの操作するゲームキャラクタ、移動体等）の強さ等を変化させることができ、対戦ゲームの面白味を増すことができる。

【0009】なお本発明には、複数のデータ格納エリア等を有する1枚のICカードに複数のデータを記憶する場合も当然に含まれ、例えば第1のデータは、第1のICカードに記憶される1又は複数のデータの中の1つに相当する。

【0010】また本発明は、データ書き込みが可能なメモリを有する1又は複数のICカードを用いて行うゲーム装置用ICカードの使用方法であって、前記1又は複数のICカードが有する複数のデータ格納エリアに対して、第1～第N（Nは整数）のプレーヤの各々に割り当てられる第1～第Nのデータを記憶し、該第1～第Nのデータが、プレーヤの所持するアイテムのデータを含み、前記1又は複数のICカードをゲーム装置に装填し、該ICカードから読み出された前記第1～第Nのデータに基づき該第1～第Nのデータの更新処理を行い、該更新処理において、相手プレーヤとの対戦結果に基づき前記第1～第Nのデータ間で前記アイテムデータの取り込み処理を行うことを特徴とする。

【0011】本発明によれば、例えば1つのICカード

の第1～第Nのデータ格納エリアに記憶される第1～第Nのデータに基づいて第1～第Nのデータの更新処理が行われる。或いは例えば第1のICカードの複数のデータ格納エリアに記憶される第1～第Kのデータ並びに第2のICカードの複数のデータ格納エリアに記憶される第（K+1）～第Nのデータに基づいて、第1～第Nのデータの更新処理が行われる。この時、第1～第Nのデータは第1～第Nのプレーヤに割り当てられるものである。従って、本発明によれば、1のプレーヤに割り当てられたデータの内容等が他のプレーヤに割り当てられたデータの内容等によって影響を受けることになる。これにより、第1～第Nのデータに、従来は存在しなかった価値を持たせることが可能となる。

【0012】そして本発明によれば、上記更新処理により、相手プレーヤの所持するアイテムを取り込むことが可能となるため、対戦ゲームの面白味を増すことができる。

【0013】また本発明は、情報記憶媒体、通信回線の少なくとも1つを介してデータ転送が可能なゲーム装置に用いられる画像合成方法であって、他のプレーヤが所持するアイテムをプレーヤが獲得するためのイベントの画面を生成し、前記イベント画面においてプレーヤが獲得したアイテムのデータを前記情報記憶媒体、通信回線の少なくとも1つを介して前記他のプレーヤ側からプレーヤ側へと転送し、データが転送されたアイテムを所持するプレーヤがゲームプレイするための画面を生成することを特徴とする。

【0014】本発明によれば、対戦ゲーム、アイテムの交換・競り・贈与等の種々のイベントの画面が生成される。そして、このイベント画面でプレーヤが他のプレーヤの所持するアイテムを獲得すると、このアイテムのデータが、情報記憶媒体、通信回線を介して他のプレーヤ側からプレーヤ側に転送される。そして、転送されたこのアイテムをプレーヤが使用することで、プレーヤのゲーム展開が変化する。即ち本発明によれば、他のプレーヤのプレイの影響をプレーヤのプレイに及ぼすことが可能となり、これまでにない面白味のあるゲームを創出できる。

【0015】また本発明は、情報記憶媒体、通信回線の少なくとも1つを介してデータ転送が可能なゲーム装置に用いられる画像合成方法であって、他のプレーヤがプレイをするゲーム空間で発生したアイテムをプレーヤが獲得するためのイベントの画面を生成し、前記イベント画面においてプレーヤが獲得したアイテムのデータを前記情報記憶媒体、通信回線の少なくとも1つを介して前記他のプレーヤのゲーム空間からプレーヤのゲーム空間へと転送し、データが転送されたアイテムを所持するプレーヤがプレーヤのゲーム空間でゲームプレイするための画面を生成することを特徴とする。

【0016】本発明によれば、プレーヤのプレイするゲ

ーム空間と、他のプレーヤのプレイするゲーム空間が異なり、これらの異なるゲーム空間の間でアイテムが転送される。このようにゲーム空間を異ならせることで、希少性、固有性の高いアイテムを発生させたり、転送後のアイテムの効果を変化させたりすることが容易となる。

【0017】また本発明は、プレーヤが所持する確率と他のプレーヤが所持する確率とが異なるアイテムを発生することを特徴とする。このようにプレーヤの所持確率を異ならせることで、アイテムの希少性、固有性を高めることができる。そして希少性、固有性の高いアイテムは、他のプレーヤの羨望的となるため、このアイテムの獲得を目的としてプレイするプレーヤのゲームへの熱中度を更に高めることができる。

【0018】また本発明は、時間要素、乱数要素、プレーヤの入力要素の少なくとも1つに基づいて前記確率を異ならせることを特徴とする。例えば、ある特定のアイテムを特定の時間にのみ発生させたり、所与の乱数種から生成される乱数に基づいてアイテムを生成したり、操作手段等を介したプレーヤの入力情報に基づいて種々のアイテムを発生させることで、アイテムの所持確率をプレーヤ間で異ならせることができ、アイテムの希少性、固有性を高めることができる。

【0019】また本発明は、所与の時期に達した場合及び所与の期間が経過した場合のいずれか一方の場合に、前記アイテムを発生することを特徴とする。このようにすれば、所与の時期、所与の期間経過時にプレイしていたプレーヤのみが、そのアイテムを獲得できるようになり、アイテムの希少性、固有性を高めることができる。

【0020】また本発明は、前記所与の時期、前記所与の期間の経過時に、ゲーム空間内の所与の場所で前記アイテムを発生することを特徴とする。このようにすれば、所与の時期、所与の期間経過時に、所与の場所でプレイをしていたプレーヤのみが、そのアイテムを獲得できるようになり、アイテムの希少性、固有性を更に高めることができる。

【0021】また本発明は、ゲームプログラムが格納される情報記憶媒体の識別データ及び該識別データを乱数種として発生した乱数要素のいずれか一方に基づいて前記アイテムを発生することを特徴とする。このようにすれば異なる情報記憶媒体からは異なるアイテムが発生することになり、情報記憶媒体に固有のアイテムを発生させることができる。

【0022】また本発明は、プレーヤの入力要素及び該入力要素を乱数種として発生した乱数要素のいずれか一方に基づいて前記アイテムを発生することを特徴とする。このようにすれば、プレーヤが入力するプレーヤの生年月日等に基づいてアイテムを発生させることが可能となり、プレーヤに固有のアイテムを発生させることができる。

【0023】また本発明は、前記イベントが、プレーヤ

と他のプレーヤとの間でのアイテム移転イベントであることを特徴とする。このようにすれば、コンピュータとの間のみならず、他のプレーヤとの間でアイテムの交換、売買、贈与等が可能となる。

【0024】また本発明は、前記イベントが、プレーヤと他のプレーヤとの間での対戦イベントであることを特徴とする。例えば対戦の勝利者が他のプレーヤのアイテムを獲得できるようにすれば、他のプレーヤのアイテムを獲得したいがためにプレーヤはゲームに熱中することになり、対戦ゲームの面白味を増すことができる。

【0025】また本発明は、転送前のアイテムが画面形成のためのゲーム演算に与える影響と転送後のアイテムがゲーム演算に与える影響とを異ならせることを特徴とする。

【0026】更に本発明は、転送前のアイテムデータの内容と転送後のアイテムデータの内容とを異ならせることを特徴とする。例えば転送後のアイテムを、プレーヤのゲーム展開をより有利にするものに変化させれば、他のプレーヤのアイテムを獲得したいというプレーヤの気持ちを高めることができ、アイテム転送の面白味を増すことができる。

【0027】

【発明の実施の形態】以下、本発明の好適な実施例を図面に基づき詳細に説明する。

【0028】（第1の実施例）第1の実施例は、1又は複数のICカードに、第1～第Nのプレーヤの第1～第Nのデータを記憶し、ICカードから読み出されたこれらの第1～第Nのデータに基づき第1～第Nのデータを更新処理する実施例である。そして、この更新処理では、相手プレーヤとの対戦結果に基づき第1～第Nのデータが含むアイテムデータの更新処理が行われる。以下では、説明を簡単にするために、2つのICカードを使用する場合を主に例にとり説明を行うが、例えば1つのICカードに第1～第Nのデータを記憶し、ICカードから読み出されたこれらの第1～第Nのデータに基づき第1～第Nのデータの更新を行ってもよい。

【0029】図1に、本実施例のゲーム装置の構成例を示す。本体装置100は、CPU102、操作部104、画像処理部106、音声処理部108、RAM110、通信制御部111、コントロール部112、カードスロット部116を含む。更にハードディスク118等のデータ記憶部を含ませても構わない。CPU102は装置全体の制御等を行うものである。操作部104は、プレーヤの操作信号を入力するためのものである。画像処理部106は、画像処理専用のIC等から成り、CPU102からの指示等にしたがってゲーム画面を形成し、これを画像表示部（テレビモニタ等）144に出力するものである。音声処理部108は、CPU102からの指示等にしたがってゲーム音声を形成し、これを音声出力部（スピーカー等）146に出力するものであ

る。RAM110は、CPU102の作業エリアとなるものであり、CPU102の演算処理の際に必要なデータ等が一時的に格納される。通信制御部111は、通信回線を介して、ホストシステム或いは他のゲーム装置等との間でデータ転送を行うためのものである。コントロール部112は、第2の情報記憶媒体114からのデータ読み出しを制御するものである。ここで第2の情報記憶媒体114としては、例えばCDROM、ゲームカートリッジ等が考えられる。更にこれ以外にも、データ書き込みが可能な情報記憶媒体として光磁気ディスク、磁気ディスク等を考えることができ、この場合にはコントロール部112はデータ書き込みも制御する。第2の情報記憶媒体114には、ゲームプログラム等が格納され、このゲームプログラムはCPU102により読み出される。CPU102は、このゲームプログラム及び操作部104からの操作信号等に基づいてゲーム演算処理（ゲームキャラクタを動かす、背景を表示する等）を行い、このゲーム演算結果に基づいて画像処理部106、音声処理部108が画面、音声の生成を行う。

【0030】カードスロット部116は、第1の情報記憶媒体113であるICカードと本体装置との間のインターフェース部、第1の情報記憶媒体113のコントロール部となるものであり、本実施例では、2枚のICカード、即ち第1、第2のICカード120、122がカードスロット部116に装填される。第1、第2のICカード120、122は、各々、第1、第2のプレーヤに割り当てられ、第1、第2のプレーヤに関するデータを記憶する。このため第1、第2のICカード120、122は書き込み可能なメモリを含んでいる。含ませるメモリとしては、EPROM、OTPROM、EEPROM、フラッシュ型EEPROM等の種々のものを考えることができる。またメモリ以外の集積回路、例えばマイクロプロセッサ等を含ませることもできる。第1、第2のICカード120、122に記憶される第1、第2のデータは、カードスロット部116を介してCPU102により読み出される。CPU102は、読み出された第1、第2のデータに基づいてゲーム演算処理を行い、その結果を、画像処理部106、音声処理部108を介して外部に出力等する。またCPU102は、読み出された第1、第2データに基づき第1、第2のデータの更新処理を行い、更新されたデータを、カードスロット部116を介して第1、第2のICカード120、122へ書き込む。更に、本体装置100内の装置（例えばコントロール部112等）からのデータを、第1、第2のICカード120、122に書き込むことも可能である。

【0031】なお第1、第2のICカード120、122に対するデータの書き込み・読み出しは、必ずしもCPU102を介して行う必要はない。例えばカードスロット部116、第1、第2のICカード120、122

内に制御手段を含ませ、この制御手段により、操作部104、コントロール部112等からのデータを直接第1、第2のICカード120、122に書き込むことも可能である。あるいは、第1、第2のICカード120、122に記憶されるデータを上記制御手段により読み出し、これを直接、画像処理部106、音声処理部108等に転送することも可能である。また第1、第2のICカードに対するデータの書き込み・読み出しの制御を、操作部104、コントロール部112等有する制御手段を用いて行うことも可能である。

【0032】図2（A）には、本ゲーム装置の外観図が示される。本体装置100には、操作部104に相当するコントローラ150、152が接続されている。第1、第2のICカード120、122は、本体装置100に設けられた第1、第2のスロット154、156

（カードスロット部116に相当）に装填される。本実施例では、第1、第2のICカード120、122及び第1、第2のスロット154、156は、各々、第1、第2のプレーヤ用となっている。この時、プレーヤが3人以上いる場合に対応して、スロットを3個以上設けてもかまわない。また例えば図2（B）に示すように、拡張スロットボックス160を本体装置100に接続し、この拡張スロットボックス160に設けられた第2、第3のスロット156、158に対して第2、第3のICカード122、124を装填する構成としてもよい。この時、本体装置100にはスロットを設けず、拡張スロットボックス160にのみスロットを設ける構成としてもよいし、本体装置100、拡張スロットボックス160の両方に複数のスロットを設ける構成としても構わない。

【0033】また本体装置100に1個のスロットのみを設ける構成としてもかまわない。この場合には、まず第1のプレーヤが第1のICカード120をこの1個のスロットに装填しデータの読み出し又は書き込みを行う。次に、このスロットから第1のICカードを抜き出した後、第2のプレーヤが第2のICカード122をこのスロットに装填しデータの読み出し又は書き込みを行う。この時、第1のICカード等から読み出されたデータは、例えばハードディスク118等のデータ記憶手段に一時的に記憶しておくことが望ましい。

【0034】更に、ゲームコントローラ150、152にスロットを設け、このスロットにICカードを装填するようにしてもよい。

【0035】なおICカードには、フロッピーディスク、光磁気ディスク等とは異なり、読み出し・書き込みのための制御手段を簡易な構成にできるという特徴がある。これは、フロッピーディスク、光磁気ディスクにおいては、読み出し・書き込み位置にヘッド等を移動させるための特殊な機構が必要であるのに対し、ICカードではICカードへ入力するアドレス信号等を制御するだ

けでデータの読み出し・書き込みが可能となるからである。このため、ICカードでは、スロットの数を増やし装着できるICカードの数を増やしても、ハードウェアの規模はそれほど大きくならない。これに対して、フロッピーディスク、光磁気ディスクを複数ドライブ構成にするとハードウェアの規模が多くなり、装置が高コスト化してしまう。通常、この種のゲーム装置は安価なものが望まれるため、この意味においてデータバックメモリをプレーヤに対応して複数設ける場合には、ICカードが最適なものとなる。

【0036】第1の実施例は、ICカードから読み出された第1、第2のデータに基づき、これらの第1、第2のデータに含まれるアイテムデータの更新処理を行うことをその要部としている。即ち図3に示すように、第1、第2のデータにアイテムデータを含ませ、相手プレーヤとの対戦結果に基づき第1、第2のデータ間でアイテムデータの取り込み処理を行い、上記アイテムデータの更新処理を行う。

【0037】図3では、第1、第2のプレーヤが操作するロボットである「MECH A」、「MECH C」が対戦する。「MECH A」は「V4 ENGINE」、「MACHINE GUN」、「BEAM SWORD」等のアイテム（機体、装備、武器等）を所持する。一方、「MECH C」は「HEAT AXE」、「M. LAUNCHER」等のアイテムを所持する。そしてこの場合、第1のプレーヤが勝利したので、「MECH C」の武器である「M. LAUNCHER」が「MECH A」に取り込まれる。これにより「MECH A」は更に強力になり、プレーヤは自身の操作するロボットの成長を楽しむことができる。

【0038】なお上記の説明では、取り込まれた「M. LAUNCHER」は「MECH C」に残らないとしたが、これを残すようにしてもよい。また更新されるアイテムデータも、機体、装備、武器等に限らず、ゲームに一般的に使用される各種アイテムを考慮することができる（例えばロールプレイングゲームにおける各種アイテム）。

【0039】また図4に示すように、ICカードの記憶エリアは、通常、複数（例えば15）のバンク（ブロック）に分かれている。このバンクは分割できず、1つのバンクには1種類のデータしか記憶できない。例えば第1のゲーム途中結果を第1のバンクに記憶しセーブしたとする。すると第2のゲーム途中結果をこの第1のバンクに記憶すると、データが重ね書きされてしまい、第1のゲーム途中結果は消失する。データ量が多い場合には複数のバンクに1つのデータを記憶してもよく、本発明のデータ格納エリアは、1つのデータが格納される1又は複数のバンクに相当する。本実施例で更新処理の対象となるデータとしては種々のものが考えられる。例えば図5のFに示すように、同一のICカード内の異なる複

数のバンク（データ格納エリア）に記憶されるデータ間で更新処理を行ってもよいし、Gに示すように3以上のデータ間で更新処理を行ってもよい。またI、Hに示すように、異なるICカードに記憶されるデータ間で更新処理を行ってもよい。更にJに示すような更新処理も可能である。

【0040】本実施例によれば、ICカードに記憶される第1、第2のデータが、相手プレーヤとの対戦を重ねる毎に更新されてゆくため、ICカード或いは第1、第2のデータに、従来は存在しなかった「価値」を持たせることが可能となる。例えば他のプレーヤの希少なアイテムデータを含むもの、他のプレーヤのアイテムデータを多く含むものは価値の高いICカード、データになる。しかも第1、第2のデータはICカードに記憶されるため、異なる場所、異なる時において第1、第2のデータを次々に更新できる。従って、異なるプレーヤが、異なる場所、異なる時に別々に更新して作成したデータを、プレーヤ間でお互いに自慢することも可能となる。また、本実施例では、第1のデータは第2のデータの影響を受けて、第2のデータは第1のデータの影響を受けて更新される。従って自分のICデータに記憶されるデータの内容が、他のプレーヤの影響を受けることになり、対戦ゲームの面白味を更に向上できる。

【0041】（第2の実施例）第2の実施例は、他のプレーヤが所持するアイテムをプレーヤが獲得するためのイベント画面を生成し、獲得したアイテムのデータを情報記憶媒体又は通信回線を用いて転送する実施例である。第1の実施例では、アイテムを獲得するためのイベントはプレーヤ間の対戦イベントであり、獲得したアイテムはICカードにより転送された。第2の実施例では、アイテムを獲得するためのイベントは、対戦イベント、アイテム移転（交換、売買、贈与）イベント等、種々のイベントを含む。またアイテムデータの転送は、ICカードを介して、或いはICカード以外の情報記憶媒体を介して、或いは通信回線を介して行われる。

【0042】図6に、第2の実施例の動作を説明するためのフローチャートを示す。まず他のプレーヤが所持するアイテムを獲得するためのイベント画面を生成する（ステップS1）。この場合のイベントの例としては、図7（A）、（B）、（C）に示すように種々のものがある。

【0043】図7（A）では、プレーヤと他のプレーヤとの間で対戦を行うイベントが発生している。即ちプレーヤが操作するゲームキャラクタ200と、他のプレーヤが操作するゲームキャラクタ202とで、格闘技ゲーム等の対戦ゲームを行う。そして勝利したプレーヤは、敗者プレーヤのアイテムを獲得できる。この場合には、対戦前に互いに賭けるアイテムが選択されており、敗者プレーヤは自分が賭けたアイテムを失うことになる。

【0044】図7（B）では、プレーヤと他のプレーヤ

10

20

30

40

50

との間でアイテムを交換するイベントが発生している。このイベントでは、例えばアイテム交換所等が画面上に映し出され、プレーヤは、この画面を見ながら、アイテムを交換したいプレーヤ及び交換するアイテムを選択する。交換が成立すると、プレーヤの所持するアイテムは他のプレーヤのものとなり、他のプレーヤの所持するアイテムはプレーヤのものとなる。

【0045】図7(C)では、複数のプレーヤでアイテムを競り合うイベントが発生している。この場合、例えば複数のプレーヤが競り値を入力して、他のプレーヤが所持していたアイテムの競りを行うことになる。

【0046】なおプレーヤが他のプレーヤのアイテムを獲得するためのイベントとしては、図7(A)、

(B)、(C)に示すもの以外にも種々のものを考えることができる。例えばアイテムの交換、競り以外にも、売買、贈与、ギャンブル等のイベントによりアイテムの移転を行ってもよい。更に他のプレーヤとの同時プレイ中に他のプレーヤのアイテムを盗めるようなイベント、相手のゲームステージ内にアイテムを隠したり置いたりすることができるイベントを発生させてもよい。

【0047】図6のフローチャートの説明に戻る。アイテム獲得のイベント画面を生成した後、獲得したアイテムのデータを他のプレーヤ側からプレーヤ側へと転送する(ステップS2)。この場合、図8に示すように、アイテムデータの転送は、情報記憶媒体及び通信回線の少なくとも1つを介して行われる。情報記憶媒体を用いる場合には、例えば他のプレーヤのゲーム装置208にICカード212を装填し、このICカード212に他のプレーヤのアイテムデータを記憶する。そして、このICカード212をプレーヤのゲーム装置206に装填し、プレーヤが獲得した他のプレーヤのアイテムデータを読み込むことで、アイテムデータの転送が行われる。通信回線214を利用する場合には、ゲーム装置に内蔵される通信制御部111(図1参照)を用いて、ゲーム装置206、208間でアイテムデータの転送処理を行う。この場合、ゲーム装置206、208間をケーブルを用いて直接接続してもよいし、電話回線を用いて接続してもよいし、電話回線及びホストシステムを介して接続してもよい。なおアイテムデータを転送する時に使用する情報記憶媒体はICカードに限られるものではなく、ゲームへ装着、脱着が可能で持ち運び可能な種々の情報記憶媒体を用いることができる。あるいはホストシステムが有する情報記憶媒体を各々のプレーヤに割り当て、割り当てられた情報記憶媒体間でアイテムデータの転送を行うことも可能である。

【0048】アイテムデータの転送後、転送されたアイテムを所持するプレーヤがゲームを行うための画面を生成する(ステップS3)。例えば図9(A)に示すゲーム画面では、ドア220は鍵がかかっており開けることができなかったが、他のプレーヤから獲得したアイテム

である「秘密の鍵」を使用することでこのドアを開けることができる。これによりその後のゲーム展開が変化する。

【0049】「秘密の鍵」は、例えばプレーヤのプレイによっては発生しなかったものであり、他のプレーヤのプレイ結果により初めて発生したものである。アイテムの転送を行わなければ、プレーヤはこのアイテムを所持することはできなかったが、アイテムの転送を行うことでプレーヤはこれを所持することができる。そしてこのアイテムを所持することでゲーム展開が変化するため、プレーヤにとって、他のプレーヤの所持するアイテムを獲得することは、ゲームクリアのため或いはゲームの面白味を高めるための重要な要素となる。図9(B)に示すゲーム画面では、獲得したアイテムである「スーパーソード」を使用することで、敵に対して効果的な攻撃を加えている。この「スーパーソード」も、他のプレーヤからの獲得前にはプレーヤは所持しておらず、他のプレーヤからこれを獲得することで、その後のゲーム展開を有利に進めることができる。

【0050】次に本実施例の具体例の1つを図10に示すフローチャートを用いて説明する。図10では、ICカードを介してプレーヤ間でアイテムの交換を行う場合のフローチャートが示されている。まず第1のプレーヤが第1のゲームキャラクタを操作して第1のアイテムを手に入れる(ステップT1)。例えば図11(A)では、第1のアイテムとして第1のプレーヤは「スーパーソード」を手に入れた。次に、第1のアイテムを他のアイテムと交換するイベントを発生させる(ステップT2)。図11(B)では、第1のプレーヤが交換アイテムとして「スーパーソード」を用意し、第2のプレーヤがICカードを装填するのを待っている。

【0051】一方、第2のプレーヤも第2のゲームキャラクタを操作して第2のアイテムを手に入れる(ステップT3)。第2のプレーヤが、第2のプレーヤに関するデータをICカードにセーブすると、第2のプレーヤが手に入れた第2のアイテムのデータもセーブされる(ステップT4)。第2のプレーヤはゲームを終了後、第2のゲーム装置から第2のICカードを取り出し、これを第1のゲーム装置に装填する(ステップT5、T6)。そして第2のプレーヤのデータをロードすると、第1のゲーム装置のゲーム画面上に第2のゲームキャラクタが登場する(ステップT7)。次に図12(A)に示すように、第2のプレーヤが、交換するアイテムとして第2のプレーヤのアイテムである「グレートシールド」を選択する(ステップT8)。この場合にはアイテム間に価値の差があるため、第2のプレーヤは、交換条件として「グレートシールド+100ゴールド」という条件を提示している。アイテム交換が成立すると、図12(B)に示すように、第1のプレーヤのアイテムである「スーパーソード」は第2のプレーヤのものとなり、第2のプ

レーヤのアイテムである「グレートシールド」は第1のプレーヤのものとなる(ステップT9)。「グレートシールド」を獲得した第1のプレーヤは、このアイテムを使用してゲームの続きを楽しむ。一方、「スーパーソード」を獲得した第2のプレーヤは、第1のゲーム装置から第2のICカードを取り出し、第2のゲーム装置に装填する。これにより第2のプレーヤは、獲得した「スーパーソード」を使用してゲームの続きを楽しむことができる。

【0052】次に本実施例の他の具体例を、図13に示すフローチャートを用いて説明する。図13では、プレーヤ間で対戦を行い、獲得したアイテムをICカードを介して転送する場合のフローチャートが示されている。まず第1のプレーヤの第1のICカードの記憶内容をロードする(ステップU1)。第1のICカードには、第1のプレーヤが所持するアイテムのデータ等が記憶されており、このアイテムのデータ等がロードされる。次に、アイテムの選択画面を表示して、第1のプレーヤが、自分の所持するアイテムの中から賭けるアイテムを選択する(ステップU2)。次に、第2のプレーヤが所持するアイテムのデータ等が記憶される第2のICカードの記憶内容をロードする(ステップU3)。そして第2のプレーヤが、自分の所持するアイテムの中から賭けるアイテムを選択する(ステップU4)。その後、第1、第2のプレーヤで対戦ゲームを行い、勝者を決める(ステップU5)。第1のプレーヤが勝利した場合には、第2のプレーヤの第2のICカードから、第2のプレーヤが賭けたアイテムのデータを削除し、このアイテムのデータを第1のプレーヤの第1のICカードに書き込む(ステップU6、U7)。一方、第2のプレーヤが勝利した場合には、第1のICカードから、第1のプレーヤが賭けたアイテムのデータを削除し、このアイテムのデータを第2のICカードに書き込む(ステップU8)。

【0053】さてアイテム転送へのプレーヤの関心度、熱中度を高めるためには、他のプレーヤのアイテムを獲得したいとプレーヤに思わせること或いはアイテムへのプレーヤの愛着度、執着度を高めることが重要であり、そのためには希少性、固有性の高いアイテムを発生することが望ましい。例えば、希少性が高くなかなか手に入らないアイテム、固有性が高く所定のプレーヤのみが所有しているアイテムが存在する場合、これらのアイテムは、これらを所有していないプレーヤにとって羨望的となる。従って、このようなアイテムを発生させれば、プレーヤは積極的に他のプレーヤとの間でアイテムのやり取りを行うようになると共に、このようにして手に入れたアイテムへのプレーヤの愛着度を高めることができる。

【0054】本実施例では、アイテムの希少性、固有性を高めるために、プレーヤが所持する確率と他のプレー

ヤが所持する確率とが異なるアイテムを用意している。例えば第1のプレーヤが所持する確率が非常に高く、第2のプレーヤが所持する確率が非常に低いアイテムを用意する。これによりアイテムの希少性、固有性が高まり、このアイテムは第2のプレーヤの羨望的になる。この結果、このアイテムの交換イベント、争奪イベント等を行った場合に、プレーヤの熱中度、闘争心を高めることができ、ゲームの面白味を増すことができる。

【0055】アイテムの所持確率をプレーヤ間で異ならせる第1の手法は、時間要素に基づいて確率を異ならせる手法である。例えばゲーム装置にカレンダー装置を内蔵させ、所与の時期に達した場合、即ち図14(A)に示すようにa年b月c日になった場合にアイテムXが発生するようにする。そして例えば次の日にはアイテムが消えるようにすれば、この日にプレイしていた第1のプレーヤはアイテムXを手に入れることができ、この日にプレイしていなかった第2のプレーヤは手に入れることができない。これによりアイテムXは、第1のプレーヤに固有のものとなると共に、第2のプレーヤの羨望的になる。或いは所与の期間が経過した場合にアイテムが発生するようにしてもよい。即ち、ゲームプレイの開始、ゲーム装置への通電開始、ゲームプログラムのインストール等から所与の期間が経過した場合にアイテムが発生するようにする。そして、例えばその後にアイテムが消えるようにすれば、アイテムの希少性、固有性を高めることができる。

【0056】所与の時期に達したか否か、所与の期間が経過したか否かは、ゲーム装置がカレンダー装置を内蔵する場合にはこのカレンダー装置により実時間を計測し、この実時間に基づいて判断できる。またカレンダー装置を内蔵しない場合には、プログラムカウンタによりプレイ総時間、ゲーム装置への総通電時間等を計測し、このプレイ総時間、総通電時間により仮想時間を求め、この仮想時間を利用して所与の時期に達したか否か、所与の期間が経過したか否かを判断すればよい。

【0057】なお時間要素に場所の要素を更に組み合わせ、特定のアイテムが、所与の時期、所与の期間経過時に、ゲーム空間内の特定の場所にのみ発生するようにすれば、アイテムの希少性、固有性を更に高めることができる。例えばロールプレイングゲームにおいては、プレーヤの操作するゲームキャラクタがゲーム空間内(マップ上)を移動しアイテム等を探し求める。従って、ゲームキャラクタが所与の時期等に所与の場所にいる場合にのみ獲得できるアイテムを用意すれば、この時にその場所にゲームキャラクタが位置したプレーヤのみがこのアイテムを獲得でき、アイテムの希少性、固有性が高まる。

【0058】第2の手法は、乱数要素に基づいて確率を異ならせる手法である。この場合には、所与の乱数種により生成された乱数に基づいてアイテム又はアイテム群を発生する。乱数種としては、最も簡単なものとして上

10

20

30

40

50

記した実時間、仮想時間を用いることができる。この他にも、例えば図14(B)に示すように、ゲームプログラムを格納するCDROM等の情報記憶媒体に記録される或いは情報記憶媒体のパッケージに同封される用紙に記録される製造番号16、18等の識別データを用いることもできる。即ち、第1のプレーヤが所持するCDROMと第2のプレーヤが所持するCDROMには異なる製造番号が与えられているため、この製造番号を乱数種として、第1のプレーヤに対してはアイテムXを、第2のプレーヤに対してはアイテムYを発生させる。この場合、上記乱数種によりa0~a11の乱数が得られたならば、例えばa0~a3によりアイテムの名前を決め、a4~a7によりアイテムの形を決め、a8~a12によりアイテムの効果等を決めればよい。更に、図14(C)に示すようにプレーヤに生年月日、住所等を入力させ、入力要素であるこの生年月日を乱数種にしてもよい。更に時間、製造番号、生年月日等を組み合わせたものを乱数種にしたり、時間を乱数種にして発生した乱数と、製造番号、生年月日を乱数種にして発生した乱数とにより、アイテムを生成してもよい。

【0059】なお上記のように乱数を発生させないで、製造番号等の識別データ、プレーヤの入力要素(生年月日、住所、電話番号、操作情報等)から直接に、プレーヤに固有のアイテムを作り出すようにしてもよい。

【0060】アイテムの所持の確率を異ならせる手法としては、これ以外にも種々のものを考えることができる。例えば時間要素、場所要素、乱数要素の組み合わせによりアイテムを発生させてもよい。また薬の調合のように、アイテムをプレーヤ自身が作れるようにしてもよい。例えばプレーヤがゲーム装置により映し出される画面上でアイテムの形、色を描き、このアイテムを他のプレーヤと交換できるようにしてもよい。また複数のゲームステージがある場合に、そのゲームステージをクリアした順序や、あるいはロールプレイングゲームを例にとれば、ゲーム空間上に存在するゲームキャラクタに話しかけた順序に基づいてアイテムを発生させるようにしてもよい。例えば話を聞くべきA、B、C、Dのゲームキャラクタが存在する場合に、A、B、C、Dの順序で話を聞いてもD、C、B、Aの順序で話を聞いてもゲームステージはクリアできるが、前者と後者では発生するアイテムを異なるようにする。このようにすればA、B、C、Dの順で話を聞いて特定のゲームステージをクリアしたプレーヤが所持するアイテムと、D、C、B、Aの順で話を聞いて特定のゲームステージをクリアしたプレーヤが所持するアイテムとを異ならせることができる。更に、実世界あるいはネットワーク上でのイベントにより、特別のアイテムを、特定のプレーヤの情報記憶媒体にのみ記憶させたり、特定のプレーヤにのみ通信回線を介して与えるようにしてもよい。

【0061】さて、他のプレーヤのアイテムを獲得した

いとプレーヤに思わせ、アイテム転送をゲームの面白味を増すための重要な要素とするためには、獲得したアイテムの持つ効果に種々の工夫を施すことが有効である。このため本実施例では、転送前と転送後とで、画面形成のためのゲーム演算にアイテムが与える影響を異ならせている。或いは転送前と転送後とで、アイテムデータの内容を変化させている。例えば図15(A)では、第2のプレーヤが発見したアイテム「幻の種」は、第2のプレーヤが使用してもアイテムとして何の効果も生じない。一方、このアイテム「幻の種」が第1のプレーヤに転送され、第1のプレーヤがこのアイテムを使用すると、「幻の花」が咲き、この花が咲くことで謎が解けたり、特定の人物に会えたりして、プレーヤのゲーム展開が有利に進む。また図15(B)では、第1のプレーヤが発見したアイテム「スーパーソード」は、第2のプレーヤに転送されると「ウルTRASーパーソード」になり、アイテムの有する攻撃力のみならずグラフィックも変化する。例えば攻撃力もアップし、グラフィックもより綺麗なものになる。これにより、他のプレーヤのアイテムを獲得したいというプレーヤの気持ちをより高めることができる。

【0062】転送後のアイテムの有する効果に施す工夫としては、これ以外にも種々のものを考えることができる。例えば他のプレーヤからアイテムを獲得することで、これまで行けなかった場所に行けるようにしてもよい。即ち、他のプレーヤから獲得した鍵等のアイテムを使用しないと、特定の迷路のドアが開かなかったり、他のゲームステージに移行できないようにする。また他のプレーヤから獲得したアイテムを複数集めると特別の効果が生じるようにしてもよい。即ち、例えば他のプレーヤが所持する特定の材質の「盾」、「武器」、「鎧」を揃えると、各々が持つ効果の総和よりも高い効果が得られるようにする。更に他のプレーヤのゲーム展開を不利にするような効果を、他のプレーヤに知られないようにアイテムに含ませて、他のプレーヤに転送できるようにしてもよい。即ち例えばゲームキャラクタが装備するとゲームキャラクタの能力値が徐々に減少するような効果を有するアイテムを発生し、このような不利な効果があることを知らない他のプレーヤに転送できるようにする。このようにすることで、ゲームの面白味を更に高めることができる。

【0063】なお本実施例では、図16に示すように、第1、第2のプレーヤ230、232がプレイを行うゲーム空間を互いに異なるものとするのが望ましい。即ち、第1のプレーヤ230は第1のゲーム装置234を操作し、この操作にしたがって第1のゲーム装置234は第1のゲーム空間でのゲーム画面238をディスプレイ242上に映し出す。一方、第2のプレーヤ232は第2のゲーム装置236を操作し、この操作にしたがって第2のゲーム装置236は第2のゲーム空間でのゲ

ーム画面240をディスプレイ244上に映し出す。即ち、第1、第2のゲーム装置234、236は、各々、互いに異なるゲーム空間を形成し、この異なるゲーム空間でのゲーム画面を生成し出力する。従って、プレイヤーの操作（操作履歴、操作した時間）、ICカード等の情報記憶媒体に記憶されるデータの内容等に依存して、異なるゲーム空間が生成され異なるゲーム画面が映し出されることになる。このように第1、第2のゲーム空間を異なるものとする事で、希少性、固有性の高いアイテムを発生することも容易となる。即ち、第2のプレイヤーにとっては希少ではないが、第1のプレイヤーにとっては希少なアイテムを発生させたり、第1、第2のプレイヤー（第1、第2のゲーム空間）に固有のアイテムを発生させたりすることが容易となる。また例えば第2のゲーム空間から第1のゲーム空間へとアイテムが転送された場合に、アイテムの有する効果を変化させる処理も容易となる。そして本実施例によれば、このような異なるゲーム空間の間でアイテムを転送できるため、これまでになかった面白味のあるゲームを創出できる。即ち本実施例によれば、例えば第2のゲーム空間での第2のプレイヤーのプレイ内容により、第1のゲーム空間でのゲーム展開が影響を受ける。これによりゲーム展開のバラエティを格段に増やすことが可能となる。

【0064】なお、本発明は、上記第1、第2の実施例で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能である。

【0065】例えば上記実施例では主に、2人のプレイヤー間、2つの情報記憶媒体間、2つのデータ間での処理を例にとり説明を行ったが、プレイヤーがN（Nは整数）人、情報記憶媒体、データがN個ある場合も本発明の範囲に含まれる。

【0066】また本発明は、ロールプレイングゲーム以外にも、シミュレーションゲーム、スポーツゲーム等の種々のゲームに利用できる。

【0067】またプレイヤー間の対戦は、プレイヤーが操作するゲームキャラクタ或いはレーシングカーなどの移動体等、種々のものの間で行うことができる。この場合、1つの情報記憶媒体内に、プレイヤーが操作する複数のゲームキャラクタ、複数の移動体等を記憶させることも可能である。

【0068】また本発明におけるデータ格納エリアは、少なくとも1つ（1種類）のデータを記憶する領域であればよく、複数のバンクに1つのデータを記憶する場合には複数のバンクが1つのデータ格納エリアに相当する。またデータ保存の手法として、総量が限られた記憶領域から、必要なだけ徐々に領域を確保してゆく手法があるが、この場合にも1つのデータが記憶される領域がデータ格納エリアに相当する。例えば第1のデータが3000バイトの領域に、第2のデータが2000バイトの領域に記憶される場合に、この3000バイトの領域

が第1のデータ格納エリア、2000バイトの領域が第2のデータ格納エリアになる。このように本発明のデータ格納エリアには、常に大きさが固定されるものに限らず、セーブデータ量に応じてその大きさが離散的あるいは連続的に変化するようなものも含まれる。

【0069】またデータの更新処理は、CDROM等の第2の情報記憶媒体に記憶されたゲームプログラムにより実行してもよいし、ゲーム装置内の情報記憶手段（ROM、ハードディスク等）に記憶されたプログラム（BIOS等）により実行してもよい。

【0070】また異なるゲーム空間を形成する場合には、図16に示すように複数のゲーム装置を用意する必要は必ずしもない。例えば通信回線が接続されるホストシステムが、各々のプレイヤーに対応して異なるゲーム空間を形成し、通信回線或いはホストシステムが有する情報記憶媒体を介して、これらの異なるゲーム空間の間でアイテムの転送を行ってもよい。

【0071】また本発明が適用されるゲーム装置も図1の構成に限られるものではない。例えば本体装置に内蔵するメモリをROMのみとしたり、ROM・RAMの両方とした場合、操作部104を外付け部品とした場合、第2の情報記憶媒体を本体装置に一体化した場合等、あらゆる種類の構成のゲーム装置に適用できる。また本発明は、家庭用のゲーム装置のみならず、業務用のゲーム装置等、種々のゲーム装置に適用でき、該ゲーム装置がゲーム専用の装置ではなく、マルチメディア端末等の汎用の装置である場合にも適用できる。

【0072】

【図面の簡単な説明】

【図1】ゲーム装置の構成例を示す図である。

【図2】図2（A）、（B）は、図1のゲーム装置の外観図の一例である。

【図3】アイテムデータの更新処理について説明するための図である。

【図4】ICカードのバンクについて説明するための図である。

【図5】更新処理の対象となるデータの組み合わせの例を示す図である。

【図6】第2の実施例の処理を説明するためのフローチャートである。

【図7】図7（A）、（B）、（C）は、イベント画面の一例である。

【図8】アイテムデータの転送について説明するための図である。

【図9】図9（A）、（B）は、アイテム獲得後のゲーム画面の一例である。

【図10】第2の実施例の具体例を説明するためのフローチャートである。

【図11】図11（A）、（B）は、アイテムの発生時の画面、アイテム交換のイベント画面の一例である。

【図 1 2】図 1 2 (A)、(B) は、アイテムの交換時の画面の一例である。

【図 1 3】第 2 の実施例の他の具体例を説明するためのフローチャートである。

【図 1 4】図 1 4 (A)、(B)、(C) は、アイテムの発生手法について説明するための図である。

【図 1 5】図 1 5 (A)、(B) は、転送後のアイテムの効果を変化させる手法について説明するための図である。

【図 1 6】複数のプレーヤがプレイするゲーム空間を互いに異ならせる場合について説明するための図である。

【符号の説明】

1 6、1 8 製造番号 (識別データ)

1 0 0 本体装置

1 0 2 CPU

1 0 4 操作部

1 0 6 画像処理部

1 0 8 音声処理部

1 1 0 RAM

1 1 1 通信制御部

1 1 2 コントロール部

1 1 3 第 1 の情報記憶媒体

1 1 4 第 2 の情報記憶媒体

1 1 6 カードスロット部

1 1 8 ハードディスク

1 2 0 第 1 の IC カード

1 2 2 第 2 の IC カード

1 2 4 第 3 の IC カード

1 4 4 画像表示部

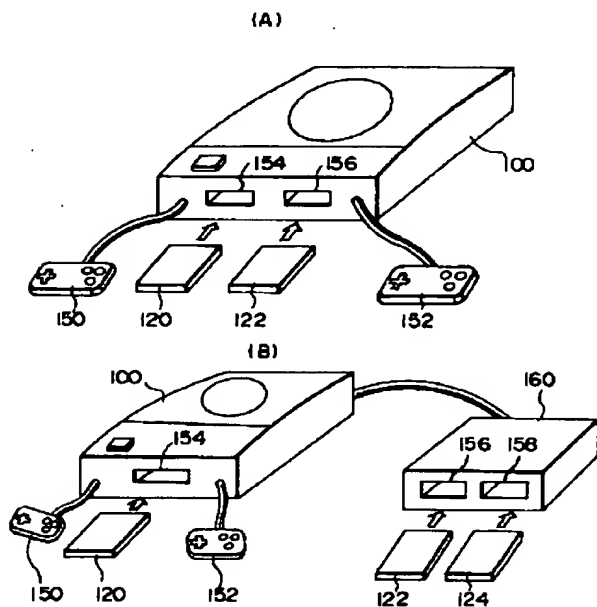
1 4 6 音声出力部

2 0 6、2 0 8 第 1、第 2 のゲーム装置

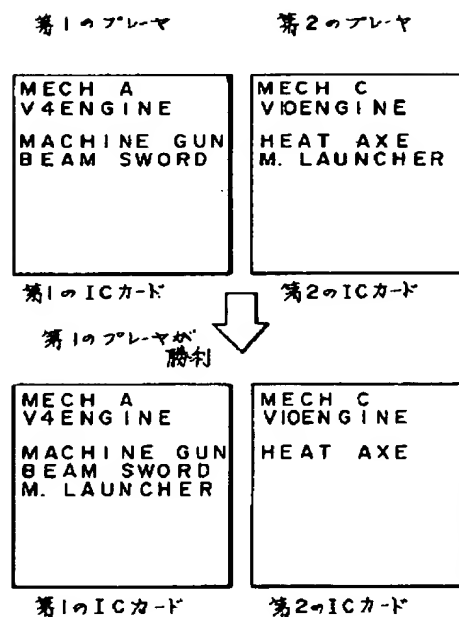
2 1 2 IC カード

2 1 4 通信回線

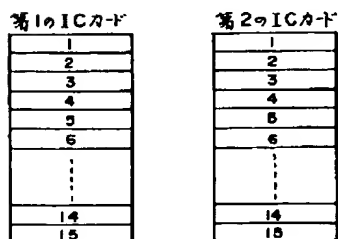
【図 2】



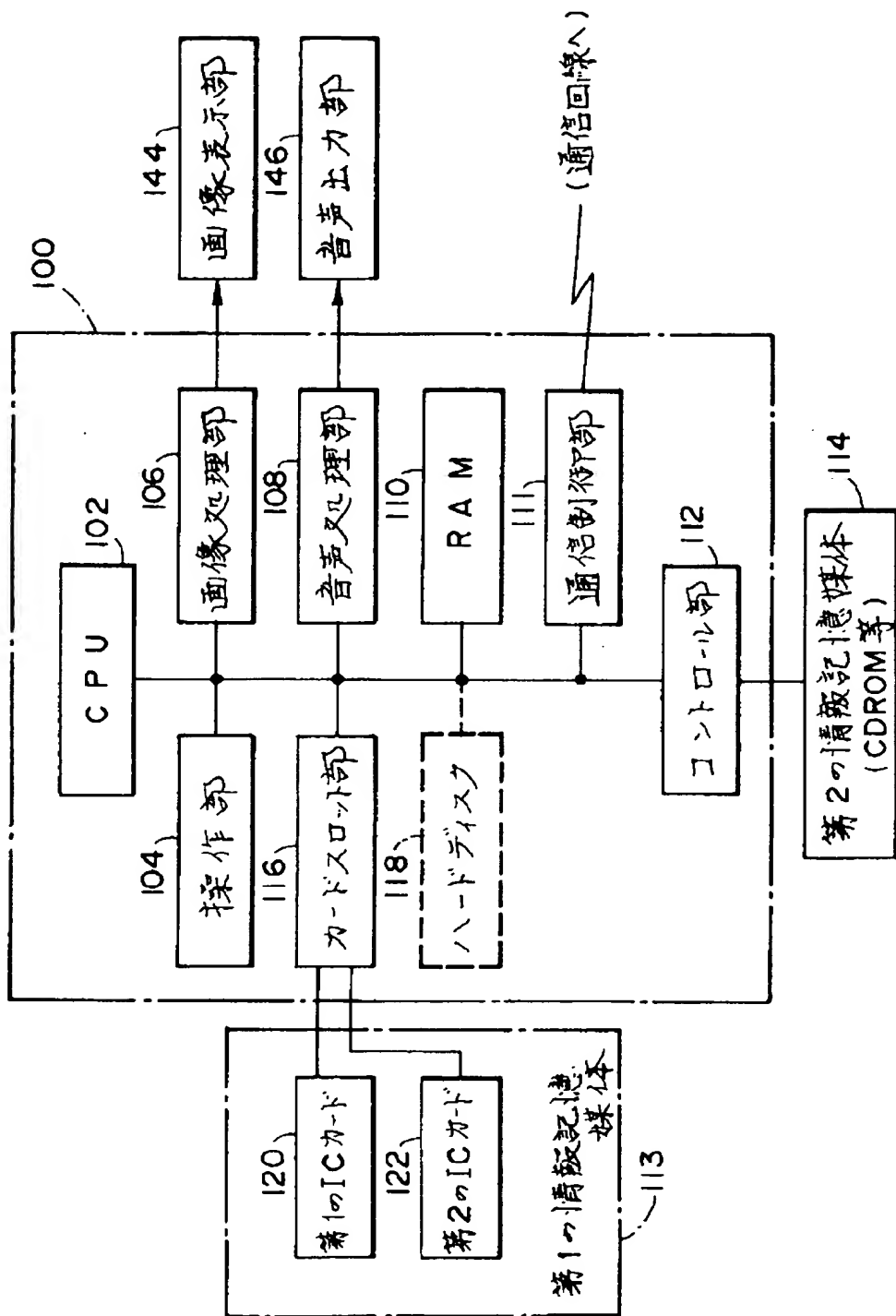
【図 3】



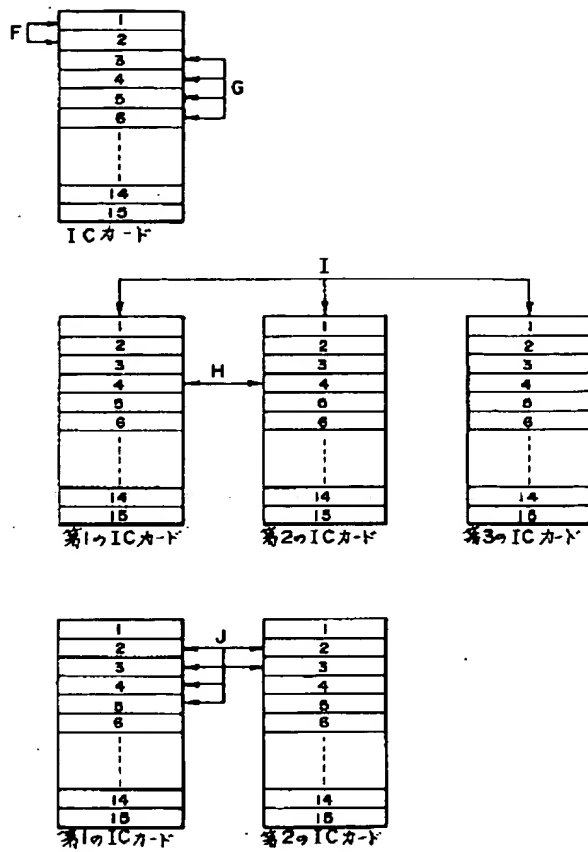
【図 4】



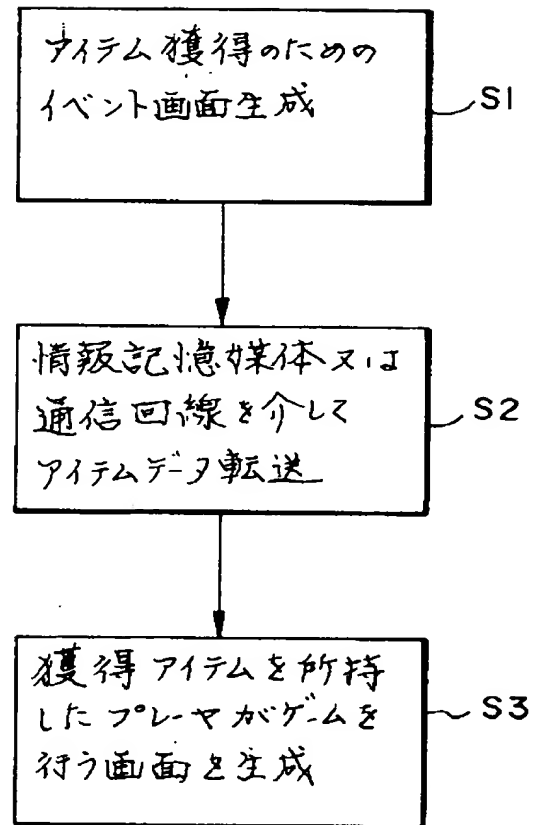
【図1】



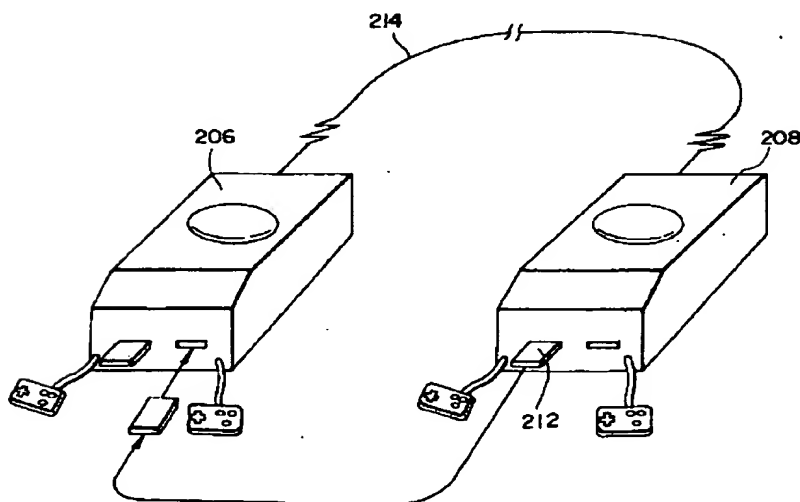
【図5】



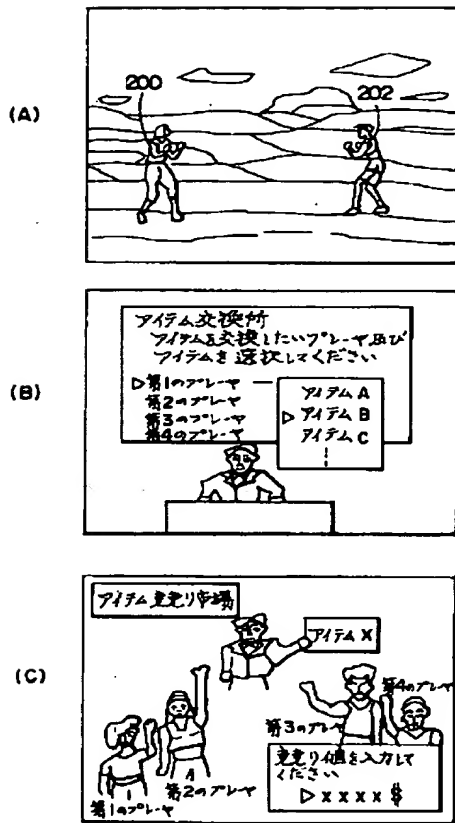
【図6】



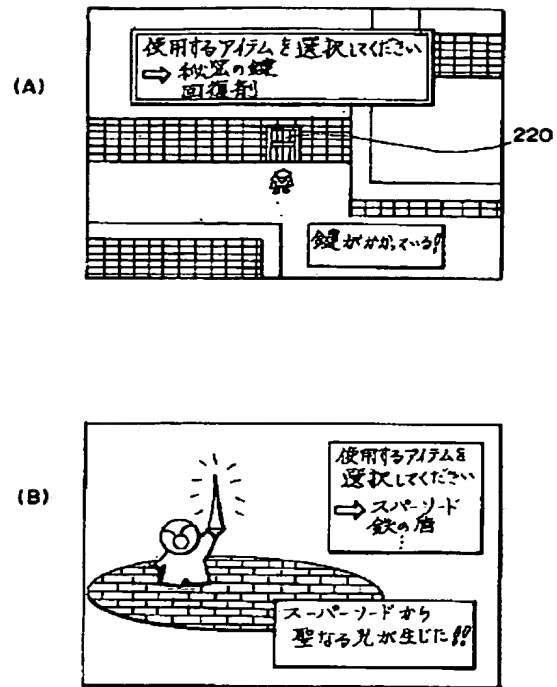
【図8】



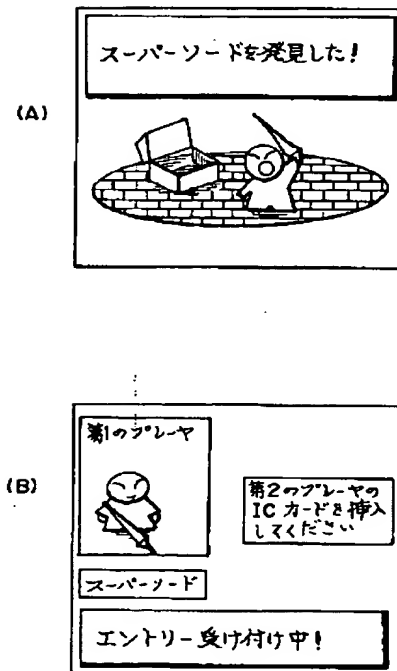
【図7】



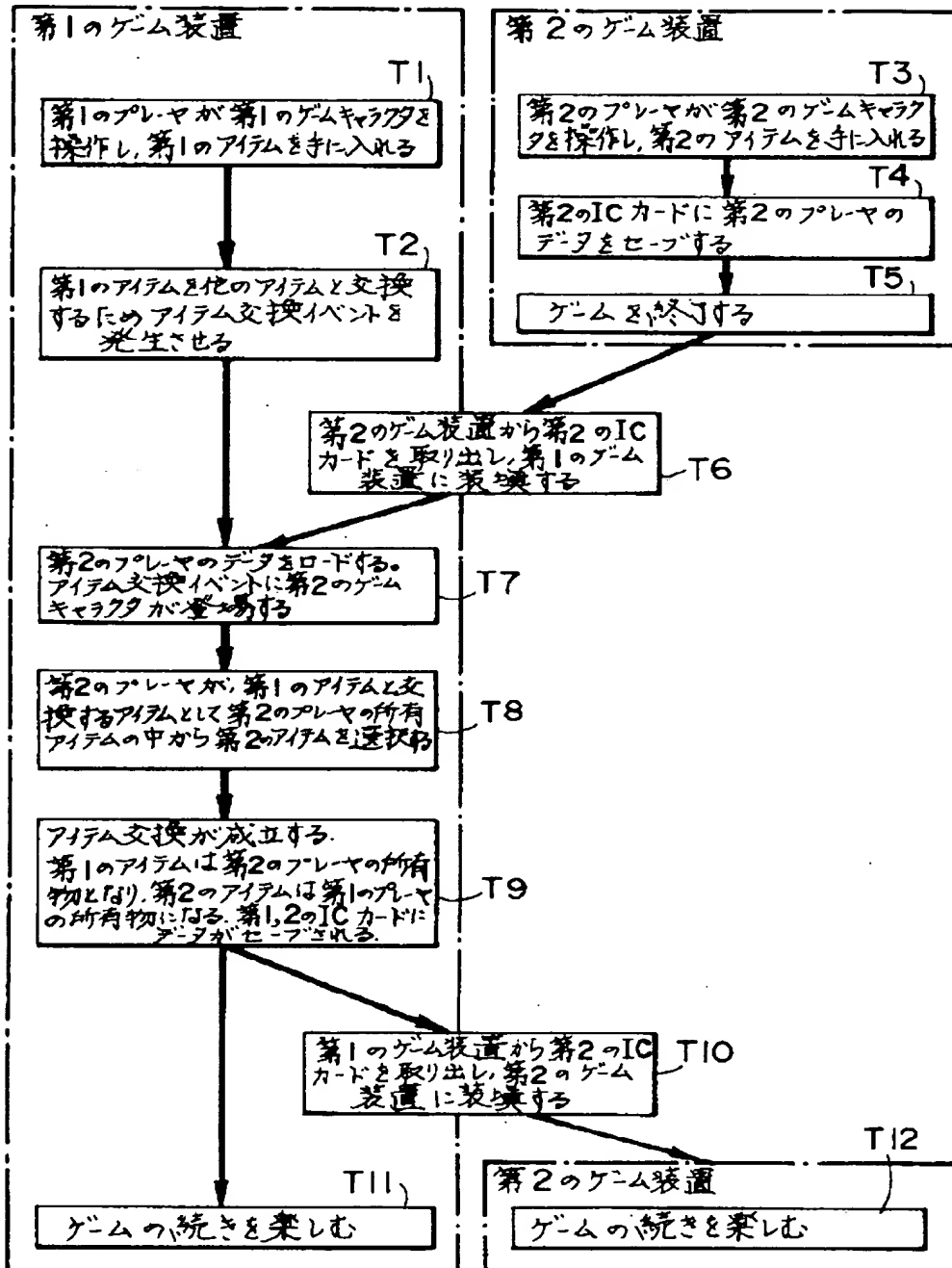
【図9】



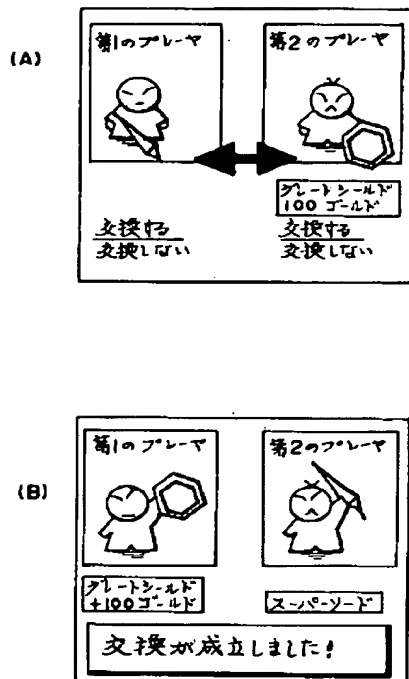
【図11】



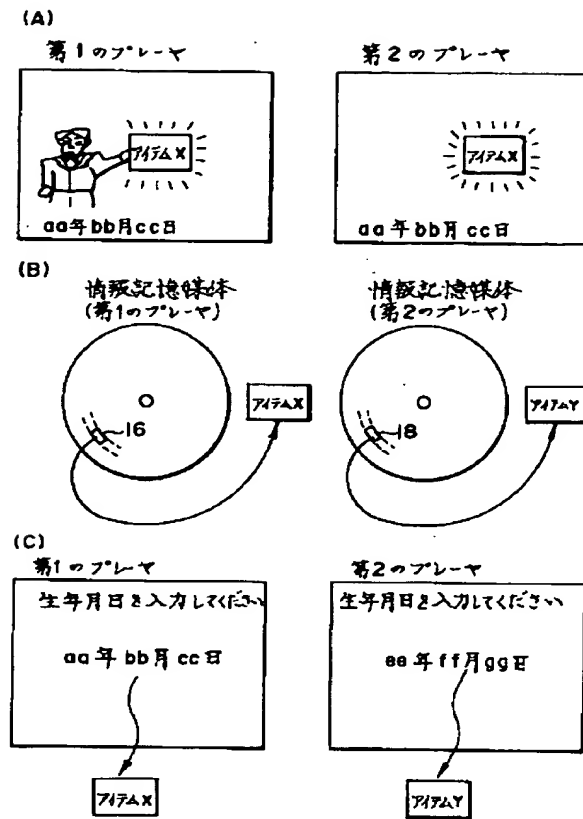
【図10】



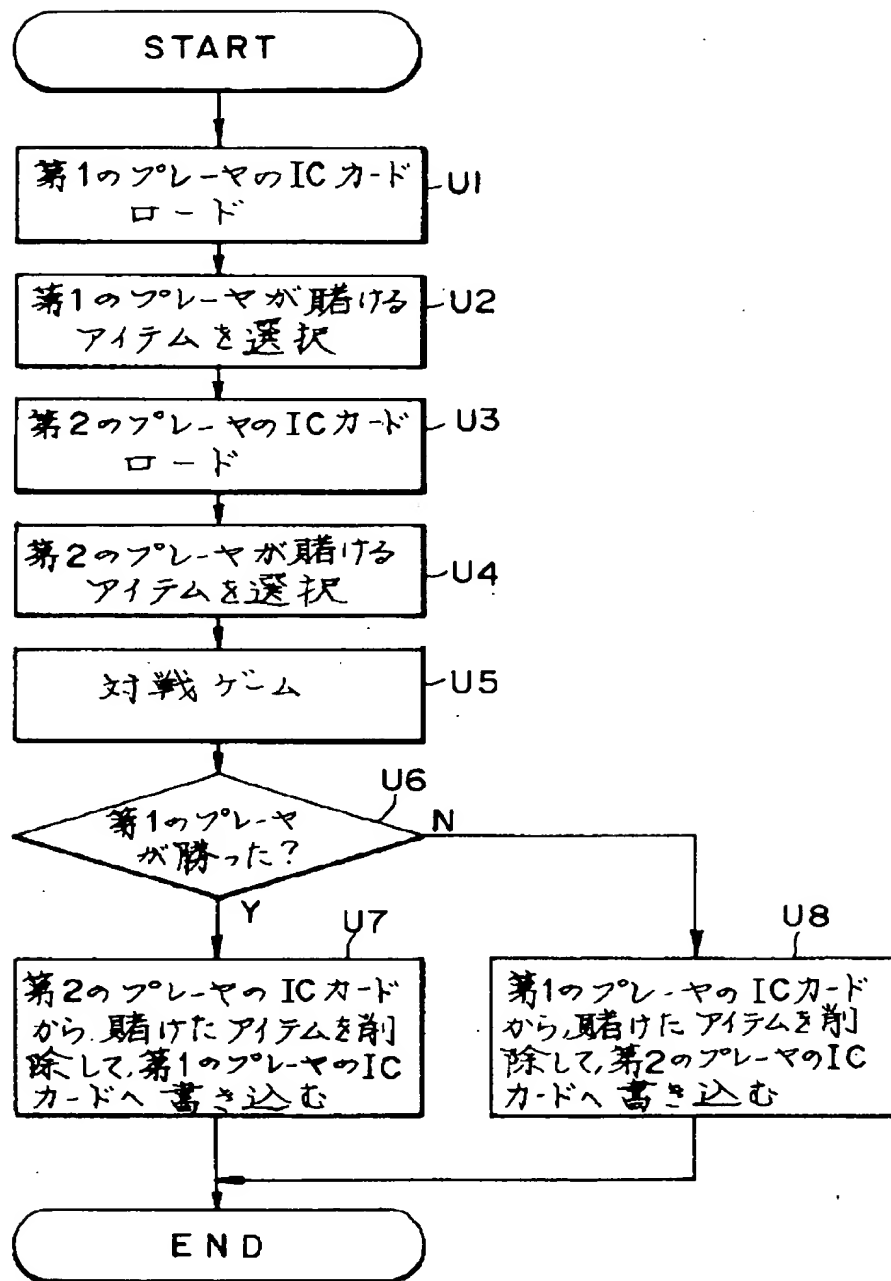
【図12】



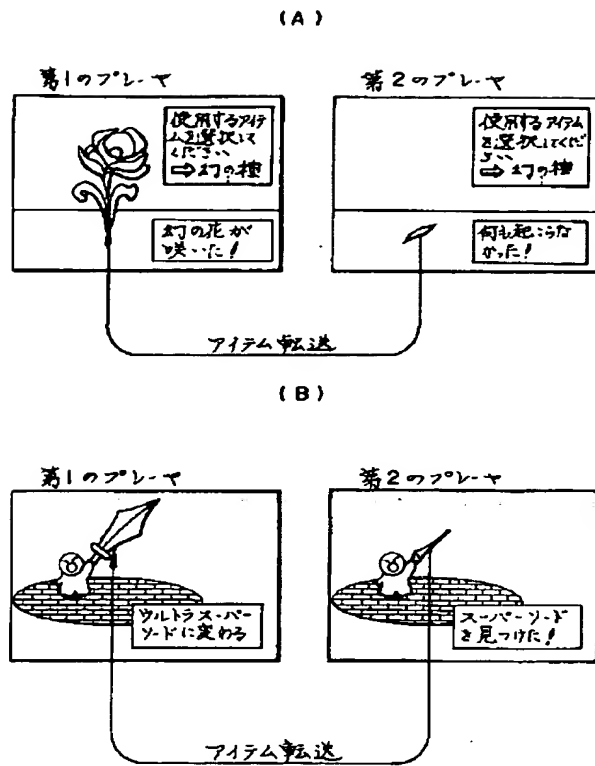
【図14】



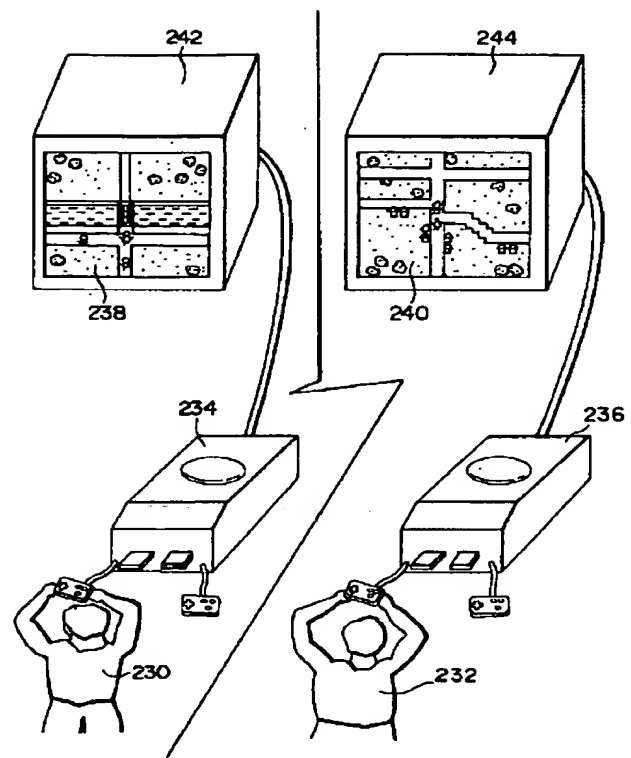
【図13】



【図15】



【図16】



フロントページの続き

(72) 発明者 豊田 淳
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内